

**PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
WASILATUR ROHIMAH
NIM F 37012087**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD**

**WASILATUR ROHIMAH
NIM F 37012087**

Disetujui,

Pembimbing I



**Drs. H. Mastar Asran, M.Pd.
NIP 195305191988031001**

Pembimbing II



**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.
NIP 195704211983031004**

Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. H. Martono, M.Pd.
NIP 196803161994031014**

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.
NIP 195704211983031004**

PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGUNAKAN *MAKE A MATCH* DI KELAS V SD

Wasilatur Rohimah, Mastar Asran, Tahmid Sabri
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan, Pontianak
Email: wasilaturrohimah_pgsduntan@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VC yang berjumlah 34 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus dengan hasil yang diperoleh dari kemampuan guru merencanakan pembelajaran di siklus I yaitu 4,43, siklus II 4,83, dan siklus III 4,88. Pada kemampuan guru melaksanakan pembelajaran di siklus I yaitu 3,96, siklus II 4,31 dan siklus III 4,62. Persentase aktivitas belajar siswa di siklus I yaitu 55,30 %, siklus II 82,38 %, dan siklus III 86,61 % yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 27,08 %, dan siklus II ke siklus III adalah 4,23 %. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 34 Pontianak Kota.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Pembelajaran IPS, *Make A Match*

Abstract: The purpose of this research is describe the increased activity of students in social studies learning to use make a match in class V SDN 34 Pontianak City. The method used is descriptive method with research subjects are students of class VC totaling 34 people. This research was conducted as many as three cycles with the results obtained from the ability of teachers to plan learning in the first cycle that 4.43, 4.83 second cycle and the third cycle of 4.88. On the ability of teachers to implement teaching in the first cycle that 3.96, 4.31 second cycle and third cycle 4.62. The percentage of student learning activities in the first cycle, namely 55.30%, 82.38% second cycle and third cycle of 86.61% which increased from the first cycle to the second cycle was 27.08%, and the second cycle to the third cycle is 4, 23%. It can be concluded that the use make a match can increase the activity of students in learning social studies in class V SDN 34 Pontianak City.

Keywords: Learning Activities, Social Learning, Make A Match

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang disingkat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dasar sebagai media pelatihan bagi siswa sejak dini untuk belajar menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan peka terhadap masalah sosial di lingkungannya. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menghadapi permasalahan – permasalahan sosial yang terjadi dikemudian hari terutama pada saat siswa yang akan melanjutkan pendidikannya di jenjang yang lebih tinggi. Hal tersebut sejalan dengan Trianto (2014: 174) yang menyatakan bahwa “Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Oleh karena itu, aktivitas belajar diperlukan pada saat proses pembelajaran. Aktivitas dalam sebuah pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS bukan semata diperlukan tetapi adanya aktivitas ini sangat penting. Sardiman A.M (2014: 96) menyatakan bahwa “Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar – mengajar. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat”. Adanya aktivitas belajar dapat menimbulkan timbal balik yang positif berupa komunikasi banyak arah, sehingga siswa tidak merasa bosan, jenuh, dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, aktivitas juga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi untuk menggali pengetahuan yang dimilikinya, serta dapat menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih bermakna, sehingga diharapkan semua siswa dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut sejalan dengan Suparno (dalam Isjoni, 2014: 35) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran yang bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang dalam proses pembelajaran”.

Namun, kenyataan yang terjadi berlawanan dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi langsung ke Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota, pada hari Rabu, tanggal 30 Maret 2016 dalam pembelajaran IPS di kelas VC, persentase aktivitas belajar yang terjadi di kelas tersebut masih sangat rendah yaitu 38,84 %. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang terjadi di dalam kelas cenderung berpusat kepada guru yaitu hanya adanya komunikasi antara guru ke siswa bukan siswa ke guru, sehingga belum ditemukan adanya komunikasi multi arah dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang ada.

Untuk mengatasi adanya kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah tindakan berupa perubahan dalam menentukan suatu pola pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan *make a match*. Menurut Miftahul Huda (2015: 135) “*Make a match* adalah teknik yang menggiring siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”. Alasan peneliti memilih tindakan ini karena karena

dengan menggunakan *make a match* dapat memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa akan dibagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari kelompok pemegang kartu pertanyaan, kelompok pemegang kartu jawaban, dan kelompok penilai. Dengan demikian, pembelajaran yang biasanya lebih berpusat pada guru akan berubah menjadi berpusat kepada siswa.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah umum dalam penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota dengan sub masalah: (1) bagaimanakah kemampuan guru dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota; (2) bagaimanakah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota; (3) bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota. Adapun tujuan khususnya adalah untuk mendeskripsikan: (1) kemampuan guru dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota; (2) kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota; (3) peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota.

Fahrul Razi (2011: 47) mendefinisikan “Aktivitas belajar dapat diartikan sebagai sistem belajar – mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara kognitif, afektif, dan psikomotor”. Sedangkan menurut Sardiman (2014: 100) mendefinisikan “Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”. Secara umum, dapat dijelaskan bahwa semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik itu fisik, mental, dan emosional pada saat proses pembelajaran merupakan aktivitas belajar.

Menurut Sardjiyo (2007: 1.26) “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Menurut Miftahul Huda (2015: 135) “*Make a match* adalah teknik yang menggiring siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hadari Nawawi (2012: 67) mendefinisikan “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan

keadaan subyek/obyek penelitian (seorang, lembaga, masyarakat, dan lain – lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta – fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya”. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Suyanto (dalam Masnur Muslich, 2009: 9) “Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan – tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik – praktik pembelajaran di kelas secara profesional”.

Suharsimi Arikunto (2013:62) menyatakan “Penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain – lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahannya, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini bersifat kolaboratif. Setting penelitian ini dilaksanakan di kelas VC SDN 34 Pontianak Kota jalan Prof.M.Yamin, Kalimantan Barat. Subyek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VC SDN 34 Pontianak Kota yang berjumlah 34 orang, terdiri dari 15 orang laki – laki dan 19 orang perempuan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:73) prosedur pelaksanaan penelitian pada penelitian tindakan kelas (PTK) ada empat langkah yang harus ditempuh dalam setiap siklus yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/pengumpulan data, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, hal – hal yang perlu dilakukan yaitu : (1) melakukan observasi awal terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS, (2) mendiskusikan dengan guru kolaborasi tentang rencana penelitian dengan menggunakan *make a match*, (3) menentukan materi pelajaran, (4) menentukan waktu pelaksanaan penelitian, (5) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan *make a match* sesuai dengan materi yang telah disepakati, (6) menyiapkan lembar observasi kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, serta lembar observasi aktivitas belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match*, (7) menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan *make a match*.

Tahap pelaksanaan, peneliti dan guru kolaborator melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan yaitu menggunakan *make a match*. Tahap pengamatan/pengumpulan data, guru kolaborator selaku observer kemampuan guru (peneliti) dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match*, serta teman sejawat selaku observer aktivitas belajar siswa mengamati proses kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan *make a match* dalam pembelajaran IPS. Tahap refleksi, peneliti melakukan diskusi bersama guru kolaborator dan teman sejawat selaku observer untuk membahas sekaligus memperbaiki kekurangan – kekurangan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan untuk menilai keberhasilan tindakan dengan menggunakan *make a match*. yang akan menjadi acuan untuk kegiatan selanjutnya.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung yaitu mengamati guru dan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas VC SDN 34 Pontianak Kota untuk

mengumpulkan data – data yang diperlukan. Adapun alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan guru merencanakan pelaksanaan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan IPKG 1 dan IPKG 2 serta lembar observasi aktivitas belajar siswa menggunakan *make a match*. Indikator kinerja aktivitas yang digunakan pada lembar observasi adalah siswa yang memperhatikan media pembelajar, siswa yang membaca materi pelajaran, siswa yang mendengarkan informasi, siswa yang mengikuti instruksi guru dalam proses pembelajaran, siswa yang menanggapi pertanyaan atau pernyataan, siswa yang berdiskusi dengan temannya, dan siswa yang merasa antusias mengikuti pembelajaran

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui dua cara, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menjawab sub masalah 1 dan 2 yang berhubungan dengan kemampuan guru dalam merencanakan pelaksanaan dan melaksanakan pembelajaran dalam penelitian ini digunakan rumus rata – rata menurut Awalludin Tjalla (2008:2.4) yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata – rata (mean)

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

Dengan kategori baik sekali (4,50 – 5,00), baik (4,00 – 4,49), cukup (3,00 – 3,99), kurang (2,00 – 2,99), kurang sekali (1,00 – 1,99).

2. Untuk menjawab sub masalah 3 yang berhubungan dengan aktivitas dalam pembelajaran menggunakan *make a match* pada penelitian ini adalah rumus persentase menurut Anas Sudjiono (2012:43) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah Frekuensi atau banyaknya individu

Selanjutnya untuk menentukan kategori hasil dari perhitungan tersebut maka yang akan digunakan adalah kategori yang sudah ditetapkan menurut Ngalm Purwanto (2013:103) yaitu sangat tinggi (86 % – 100 %), tinggi (76 % – 85 %), cukup (60 % – 75 %), kurang (55 % – 59 %).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 6 April – 20 April 2016 di kelas VC SDN 34 Pontianak Kota pada mata pelajaran IPS dengan guru kolaborator yaitu ibu Nilawati, S.Pd. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus, dengan 1 kali pertemuan di setiap siklusnya. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 April 2016, siklus II pada 13 April 2016, dan siklus III pada 20 April 2016. Alokasi

waktu disetiap siklusnya yaitu selama 105 menit (3x35 menit), tepatnya pukul 09.00 hingga 10.45.

Adapun pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *make a match*, yaitu : (1) guru meminta siswa untuk memperhatikan media pembelajaran yang berupa gambar dan video mengenai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan; (2) siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai gambar tersebut; (3) guru memberikan penjelasan; (4) guru memperkenalkan tentang pelaksanaan *make a match* yang dilaksanakan dalam dua babak dengan durasi waktu ± 15 menit di setiap babak; (5) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari kelompok I (pemegang kartu pertanyaan), kelompok II (pemegang kartu jawaban), dan kelompok III (penilai); (6) kelompok I dibagikan kartu pertanyaan, sedangkan kelompok II dibagikan kartu jawaban; (7) guru menyampaikan kepada siswa untuk mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain sekaligus menentukan batas waktu maksimum selama mencari pasangan kartu; (8) guru membunyikan peluit, kelompok I dan II mulai bergerak mencari pasangan; (9) masing – masing kelompok pemegang kartu pertanyaan – jawaban diberikan kesempatan untuk berdiskusi; (10) pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan – jawaban kepada kelompok penilai; (11) kelompok penilai wajib menentukan apakah pasangan pertanyaan – jawaban itu cocok; (12) siswa yang belum menemukan pasangan harus melapor kepada guru; (13) guru bersama – sama siswa membahas kartu pertanyaan – jawaban dengan meminta setiap pasangan yang berhasil mencocokkan kartu untuk mempresentasikan di depan kelas; (14) setiap pasangan yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar diberikan penghargaan.

Berikut ini adalah tabel hasil pengamatan yang diperoleh pada setiap siklusnya.

Tabel 1
Rekapitulasi Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran IPS
Menggunakan Make A Match

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan/indikator	4,00	5,00	5,00
2	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar	3,33	4,00	4,33
3	Merencanakan skenario/kegiatan pembelajaran	4,75	5,00	5,00
4	Merancang pengelolaan kelas	4,50	5,00	5,00
5	Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian pembelajaran	5,00	5,00	5,00
6	Tampilan dokumen rencana pembelajaran	5,00	5,00	5,00
Skor total		26,58	29,00	29,33
Skor rata-rata		4,43	4,83	4,88

Berdasarkan tabel 1, skor rata – rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 4,43 dengan kategori baik, siklus II 4,83 dengan kategori baik sekali, dan siklus III 4,88 dengan kategori baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru merencanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Tabel 2
Rekapitulasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran IPS
Menggunakan *Make A Match*

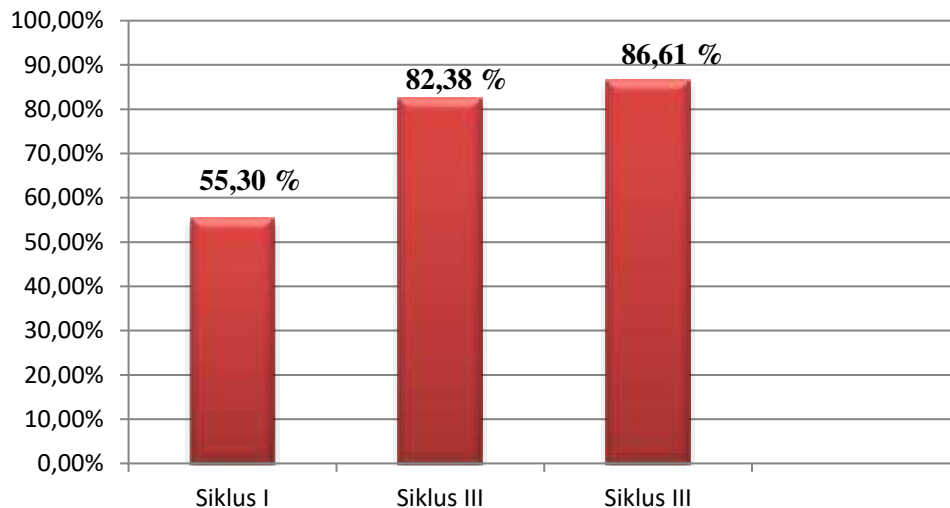
No	Aspek yang dinilai	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kegiatan pra pembelajaran	4,00	5,00	5,00
2	Kegiatan awal pembelajaran	4,00	4,00	5,00
3	Kegiatan inti pembelajaran	3,87	4,25	4,50
4	Penutup	4,00	4,00	4,00
Skor total		15,87	17,25	18,50
Skor rata-rata		3,96	4,31	4,62

Berdasarkan tabel 2, skor rata – rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 3,96 dengan kategori cukup, siklus II 4,31 dengan kategori baik, dan siklus III 4,62 dengan kategori baik sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Tabel 3
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan *Make A Match*

No	Indikator Kinerja Aktivitas	Persentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Siswa yang memperhatikan media pembelajaran	38,71 %	76,67 %	87,5 %
2	Siswa yang membaca materi pelajaran	45,16 %	66,67 %	78,13 %
3	Siswa yang mendengarkan informasi	51,61 %	93,33 %	84,38 %
4	Siswa yang mengikuti instruksi guru dalam proses pembelajaran	48,39 %	80 %	81,25 %
5	Siswa yang menanggapi pertanyaan atau pendapat	45,16 %	70 %	84,38 %
6	Siswa yang berdiskusi dengan temannya	100 %	100 %	100 %
7	Siswa yang merasa antusias mengikuti pembelajaran	58,06 %	90 %	90,63 %
Jumlah		387,09 %	576,67 %	606,27 %
Rata – rata		55,30 %	82,38 %	86,61 %

Berdasarkan tabel 3, persentase rata – rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 55,30 % dengan kategori kurang, siklus II 82,38 % dengan kategori tinggi, siklus III 86,61 % dengan kategori sangat tinggi.



Grafik 1
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan *Make A Match*

Dari grafik 1 diatas telah menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* mengalami peningkatan yang dapat dilihat lebih jelas pada grafik dibawah ini.

Pembahasan

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) data hasil pengamatan kemampuan guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *make a match*; (2) kemampuan guru melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match*; (3) dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match*.

Kemampuan guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh skor rata – rata 4,43 dengan kategori baik, meningkat sebesar 0,4 pada siklus II menjadi 4,83 dengan kategori baik sekali, kemudian meningkat sebesar 0,05 pada siklus III menjadi 4,88 dengan kategori baik sekali. Adapun kekurangan – kekurangan yang terdapat pada siklus I yaitu guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari – hari sehingga siswa memerlukan waktu yang lama dalam memahami materi, dan guru tidak memaparkan tujuan pembelajaran secara terperinci. Namun, kekurangan – kekurangan tersebut dapat diatasi pada siklus berikutnya.

Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh skor rata – rata 3,96 dengan kategori cukup. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor yang diantaranya (1) materi yang disampaikan terlalu banyak sehingga alokasi waktu untuk kegiatan inti tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan dan menyebabkan pelaksanaan untuk evaluasi terlalu singkat; (2) media gambar yang digunakan terlalu kecil. Kekurangan – kekurangan yang ada pada siklus I tersebut mampu diatasi sehingga mengalami peningkatan di siklus II sebesar 0,35 menjadi 4,31 dengan kategori baik. Namun, masih ada kekurangan yang terdapat pada siklus II yaitu adanya sedikit kendala pada proyektor yang menyita banyak waktu sebelum memulai pembelajaran. Oleh karena itu pada siklus III, guru sudah menyiapkan media alternatif apabila sewaktu – waktu terdapat kendala pada proyektor yang akan digunakan. Dari siklus II ke siklus III juga terdapat peningkatan sebesar 0,31 menjadi 4,62 dengan kategori baik sekali.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Aktivitas belajar tersebut meliputi (1) siswa yang memperhatikan media pembelajaran; (2) siswa yang membaca materi pelajaran; (3) siswa yang mendengarkan informasi; (4) siswa yang mengikuti instruksi guru dalam proses pembelajaran; (5) siswa yang menanggapi pertanyaan atau pendapat; (6) siswa yang berdiskusi dengan temannya; (7) siswa yang merasa antusias mengikuti pembelajaran. Pada siklus I siswa yang hadir berjumlah 31 orang, diperoleh rata – rata persentase aktivitas yaitu yang muncul 55,30 %, sedangkan yang tidak muncul 44,70 %. Persentase aktivitas belajar tersebut masih tergolong rendah, dikarenakan masih banyak siswa yang belum menyesuaikan diri dalam pembelajaran menggunakan *make a match*. Pada siklus II siswa yang hadir berjumlah 30 orang, diperoleh rata – rata persentase aktivitas yaitu yang muncul 82,38 %, sedangkan yang tidak muncul 17,62 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang sudah tergolong tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 27,08 %. Dan pada siklus III siswa yang hadir berjumlah 30 orang, diperoleh rata – rata persentase aktivitas yaitu yang muncul 86,61 %, sedangkan yang tidak muncul 13,39 %. Dari siklus II ke siklus III juga terdapat peningkatan sebesar 4,23 %. Dibandingkan dengan siklus I dan II, siklus III ini sudah tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian selama tiga siklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum diberikan tindakan. Pelaksanaan *make a match* ini dapat membuat siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dapat memahami materi pelajaran sambil berusaha mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang tepat. Hal tersebut sejalan dengan Miftahul Huda (2015: 135) yang menyatakan bahwa “*Make a match* adalah teknik yang menggiring siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan”. Selain itu, pada saat siswa dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan, kelompok pemegang kartu jawaban, dan kelompok penilai, semua siswa dapat aktif sesuai dengan peranan kelompoknya masing – masing.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota dapat disimpulkan bahwa: (1) kemampuan guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota pada siklus I sebesar 4,43 dengan kriteria baik, siklus II sebesar 4,83 dengan kriteria baik sekali, dan siklus III sebesar 4,88 dengan kriteria baik sekali terjadi peningkatan di setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 0,4, dan dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 0,05; (2) kemampuan guru melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota pada siklus I sebesar 3,96 dengan kriteria cukup, siklus II sebesar 4,31 dengan kriteria baik, siklus III sebesar 4,62 dengan kriteria baik sekali terjadi peningkatan setiap siklusnya. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 0,35, dan dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 0,31; (3) terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan *make a match* di kelas V SDN 34 Pontianak Kota. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I angka persentase mencapai 55,30 %, siklus II mencapai 82,38 %, dan siklus III mencapai 86,61 %. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 27,08 %, siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 4,23 %.

Saran

Dalam tahap awal penelitian ini, peneliti kesulitan membagi waktu yang seimbang antara babak pertama dan babak kedua serta pada saat pembahasan pasangan kartu (pertanyaan – jawaban) yang mengakibatkan waktu yang tersedia untuk evaluasi sedikit berkurang. Untuk itu, disarankan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan model yang sama dengan menggunakan *make a match* harus memikirkan dengan cermat dalam membagi waktu sehingga tidak mengurangi waktu yang tersedia dalam kegiatan lainnya. Selain itu, bagi guru/peneliti lainnya yang ingin melaksanakan pembelajaran dengan suatu model yang belum pernah digunakan sebelumnya disarankan untuk memberikan penjelasan mengenai langkah – langkah *make a match* dengan terperinci hingga siswa tidak bingung saat pelaksanaannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2013). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Awalluddin, dkk. (2008). **Statistika Pendidikan**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni. (2014). **Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok**. Bandung: Alfabeta.

Huda, Miftahul. (2015). **Cooperative Learning metode, teknik, struktur, dan model terapan**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Muslich, Masnur. (2009). **Melaksanakan PTK itu Mudah**. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Nawawi, Hadari. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Razi, Fahrul. (2011). **Bahan Pembelajaran Strategi Pembelajaran**. Pontianak: STAIN Pontianak PRESS.

Sardiman (2014). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Raja Grafindo persada.

Sudjiono, Anas. (2008). **Pengantar Statistik Pendidikan**. Jakarta: Rajawali Pers.

Sardjiyo, dkk. (2008). **Pendidikan IPS di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.

Trianto. (2014). **Model Pembelajaran Terpadu**. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Purwanto, Ngalim. (2013). **Evaluasi Pengajaran**. Bandung: Remaja Rosdakarya.